

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI BENUA-BENUA MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE JIGSAW II

Arif Yunet Priyo Tatagno¹⁾, Lies Lestari²⁾, Tri Budiharto³⁾

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta

e-mail : arif.junt@gmail.com

Abstract: The aim of this research is improving the ability of continents identifying using cooperative model type Jigsaw II. This research belongs to a classroom action research. The research was carried out in two cycles. Each cycle consist of planning, action, observation, and reflection. The sources data came from the sixth grade students, the teachers, and the document. To collect the data it used observation, interview, test, and documentation. To validity the data it used content validity. To analyze the data it used descriptive comparative. Inconclusion cooperative model type Jigsaw II can improving the ability of continents identifying.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan mengidentifikasi benua-benua melalui model kooperatif tipe Jigsaw II. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sumber data berasal dari siswa kelas VI, guru-guru dan dokumen. Pengumpulan data digunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Validitas data menggunakan validitas isi. Penganalisaan data digunakan deskriptif komparatif. Simpulan bahwa model kooperatif tipe Jigsaw II dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi benua-benua.

Kata kunci: kemampuan mengidentifikasi, Jigsaw II.

Pendidikan IPS merupakan salah satu bidang yang harus dapat dikuasai siswa dalam menempuh pendidikan dasar. Melalui pendidikan IPS, siswa diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna untuk kehidupan sehari-harinya. Salah satunya yaitu kemampuan dalam bersosialisasi.

Sehubungan dengan tujuan Pendidikan IPS tersebut, BSNP telah menetapkan hal-hal yang merupakan tujuan yang harus dikuasai oleh siswa. Tujuan tersebut termuat dalam Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan. Dalam SKL (Standar Kompetensi Lulusan) mata pelajaran IPS, salah satu tujuan yang harus dicapai yaitu mengidentifikasi benua-benua.

Menurut Komarudin dan Yooke (2009: 92), identifikasi merupakan pengenalan tanda-tanda atau karakteristik suatu hal berdasarkan atau berpedoman pada tanda pengenal. Dalam pembelajaran tentang benua, siswa diharapkan mampu untuk menjelaskan karakteristik tiap-tiap benua.

Melalui pembelajaran IPS yang dilaksanakan selama ini, belum dapat mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan. Pembelajaran hanya dilakukan secara konvensional. Sehingga tidak memperoleh hasil yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap nilai siswa yang telah melaksanakan pembelajaran tentang benua-benua, hanya 47% siswa yang mampu mengidentifikasi benua secara spesifik meliputi kondisi alam dan keadaan sosial serta ekonomi penduduk pada masing-masing benua, dan meraih nilai di atas kriteria ketuntasan minimal 65.

Maka dari itu, diperlukan model pembelajaran yang mendukung berkembangnya keterampilan sosial siswa, sekaligus aspek kognitif. Salah satu model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan aspek keterampilan sosial, kognitif, dan sikap siswa adalah Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*).

Model Pembelajaran Kooperatif menciptakan interaksi yang asah, asih, dan asuh sehingga tercipta masyarakat belajar (*Learning Community*), siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari sesama siswa (Lie, 2004:27). Melalui pembelajaran Kooperatif, kegiatan belajar belum dianggap selesai jika salah satu anggota kelompok belum memahami dan menguasai bahan pembelajaran. Sehingga, setiap anggota akan merasa bertanggungjawab terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran IPS tentang “Benua” dapat diterapkan melalui Model Pembelajaran Kooperatif Metode Jigsaw II. Melalui pene-

1) Mahasiswa Program Studi PGSD FKIP UNS

2) Dosen Program Studi PGSD FKIP UNS

rapan Model Pembelajaran Kooperatif Metode Jigsaw II siswa akan diberi tanggung jawab untuk menguasai satu bahan dan nantinya bertanggung jawab untuk membantu siswa lain dalam menguasai bahan tersebut. Sehingga tiap-tiap siswa memiliki rasa tanggung jawab untuk menguasai bahan pembelajaran serta untuk membantu siswa lain dalam menguasai bahan tersebut.

Metode Jigsaw II paling sesuai untuk subjek-subjek seperti pelajaran ilmu sosial, literatur, sebagian pelajaran ilmu pengetahuan ilmiah, dan bidang-bidang lainnya yang tujuan pembelajaran lebih kepada penguasaan konsep daripada penguasaan kemampuan. Kunci metode ini adalah interdependensi, yaitu tiap siswa bergantung kepada teman satu timnya untuk dapat memberikan informasi yang diperlukan supaya dapat berkinerja baik pada saat penilaian. (Slavin, 2008:237)

Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi benua-benua melalui model kooperatif tipe Jigsaw II.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SD N Singopadu 1, Kecamatan Sidoharjo, Kabupaten Sragen. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun pelajaran 2012/2013, selama 4 bulan. Penelitian dimulai pada bulan Juni sampai dengan September 2012. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI yang berjumlah 25 siswa terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Sumber data berasal dari siswa kelas VI, guru-guru, dan dokumen. Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan, wawancara, kajian dokumen, dan tes. Validitas data menggunakan validitas isi. Analisis data menggunakan deskriptif komparatif. Deskriptif komparatif terdiri atas tiga komponen, yaitu: reduksi data, pemaparan data dan kesimpulan (Sarwiji Suwandi, 2008:61).

HASIL

Sebelum melaksanakan proses penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan observasi dan memberikan tes awal. Fakta dari hasil tes awal terhadap kemampuan mengidentifikasi benua menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mendapat nilai

rendah dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Data Frekuensi Nilai Materi Benua pada Pratindakan

No	Interval Nilai	Frekuensi	Presentase
1	41 – 50	4	16 %
2	51 – 60	8	32 %
3	61 – 70	7	28 %
4	71 – 80	5	20 %
5	81 – 90	1	4 %
Jumlah		25	100%

Berdasarkan data tabel 1, sebagian siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan, yaitu 65. Siswa yang mendapat nilai di bawah 65 (KKM) yaitu 12 siswa atau 48%, dan siswa yang mendapat nilai di atas 65 (KKM) yaitu 13 siswa atau 52%.

Nilai siswa dalam mengidentifikasi benua-benua pada siklus I mengalami peningkatan setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II. Hal ini dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Data Frekuensi Nilai Materi Benua pada Siklus I

No	Interval Nilai	Frekuensi	Presentase
1	41 – 50	2	8 %
2	51 – 60	6	24 %
3	61 – 70	8	32 %
4	71 – 80	7	28 %
5	81 – 90	2	8 %
Jumlah		25	100%

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 2, terdapat peningkatan nilai siswa jika dibandingkan sebelum dilaksanakan tindakan. Siswa yang mendapat nilai di bawah 65 (KKM) yaitu 17 siswa atau 68%, dan siswa yang mendapat nilai di atas 65 (KKM) yaitu 8 siswa atau 32%, meningkat sebesar 16% dari nilai siswa sebelum dilaksanakan tindakan. Sehingga perlu dilaksanakan tindakan pada siklus II dikarenakan target capaian siswa tuntas sebesar 75% belum tercapai.

Nilai siswa dalam mengidentifikasi benua-benua pada siklus II mengalami pe-

ningkatan sebesar 14% dibandingkan dengan siklus I. Hal ini dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

Tabel 3. Data Frekuensi Nilai Materi Benua pada Siklus II

No	Interval Nilai	Frekuensi	Presentase
1	41 – 50	0	0 %
2	51 – 60	4	16 %
3	61 – 70	3	12 %
4	71 – 80	12	48 %
5	81 – 90	6	24%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan data pada tabel 3, terdapat peningkatan nilai siswa yang cukup signifikan jika dibandingkan sebelum dilaksanakan tindakan. Siswa yang mendapat nilai di bawah 65 (KKM) yaitu 21 siswa atau 84%, dan siswa yang mendapat nilai di atas 65 (KKM) yaitu 4 siswa atau 16%, meningkat sebesar 32% dari nilai siswa sebelum dilaksanakan tindakan. Sehingga pada siklus II ini target capaian siswa tuntas sebesar 75% telah tercapai.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa ada peningkatan kemampuan mengidentifikasi benua-benua melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II, antara lain : (1) Data nilai kemampuan mengidentifikasi benua-benua pada pratindakan yaitu siswa yang mendapat nilai di bawah 65 (KKM) yaitu 12 siswa atau 48%, dan siswa yang mendapat nilai di atas 65 (KKM) yaitu 52 siswa atau 52% ; (2) Data nilai kemampuan mengidentifikasi benua-benua pada siklus I yaitu siswa yang mendapat nilai di bawah 65 (KKM) yaitu 17 siswa atau 68%, dan siswa yang mendapat nilai di atas 65 (KKM) yaitu 8 siswa atau 32%, meningkat sebesar 16% dari nilai siswa sebelum dilaksanakan tindakan ; (3) Siswa yang mendapat nilai di bawah 65 (KKM) yaitu 21 siswa atau 84%, dan siswa yang mendapat nilai di atas 65 (KKM) yaitu 4 siswa atau 16%, meningkat sebesar 32% dari nilai siswa sebelum dilaksanakan tindakan. Se-

hingga pada siklus II ini target capaian siswa tuntas sebesar 75% telah tercapai.

Peningkatan tersebut secara bertahap dan berakhir pada peningkatan yang signifikan. Peningkatan kemampuan mengidentifikasi benua-benua terlihat dari rata-rata nilai pratindakan dan setelah dilaksanakan tindakan siklus I dan II. Hal ini dapat dilihat pada table 4 berikut :

Tabel 4. Perbandingan Data Frekuensi Nilai Materi Benua pada Pratin-dakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Kriteria	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II
1	Siswa Tuntas	13	17	21
2	Nilai terendah	42	46	56
3	Nilai tertinggi	82	86	90
4	Nilai rata-rata	61,48	67	73,36
5	Persentase Ketuntasan	52%	68%	84%

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi benua-benua. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, pembelajaran materi benua menjadi lebih bermakna, meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat dan informasi kepada teman yang lain, sehingga pada akhirnya meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi benua-benua.

Jadi, pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe Jigsaw II dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi benua-benua pada siswa kelas VI SD Negeri Singopadu 1 Sidoharjo Sragen tahun pelajaran 2012/2013.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus yang tiap siklus terdiri dari dua pertemuan, ternyata hipotesis yang dirumuskan telah terbukti kebenarannya. Pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe Jigsaw II dapat me-

ningkatkan kemampuan mengidentifikasi benua pada siswa kelas VI SD Negeri Singopadu 1 Tahun Pelajaran 2012/2013.

Hal tersebut terbukti pada peningkatan nilai siswa selama pratindakan dan setelah dilaksanakan tindakan. Pada kondisi awal atau pratindakan, nilai siswa rata-rata sebesar 61,48 dengan presentase ketuntasan sebesar 52%, siklus I nilai siswa rata-rata sebesar 67 dengan persentase ketuntasan sebesar 68%, dan siklus II diperoleh nilai siswa rata-rata sebesar 73,36 dengan persentase ketun-

tasen sebesar 84%.

Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe Jigsaw II dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok. Selain itu, pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe Jigsaw II juga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPS di kelas VI sehingga dapat meningkatkan aktifitas siswa, dan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi benua-benua.

DAFTAR PUSTAKA

- Komarudin, dan Yooke Tjuparmah. (2000). *Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah*. Jakarta : Bumi Aksara
- Lie, Anita. (2002). *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Sarwiji Suwandi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 13.
- Slavin, Robert. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung : Nusa Media